

Fantasy Realms

MITOS GRIEGOS

COMPONENTES

80 Cartas · 6 Cartas de referencia
1 Bloc de puntuación · 1 Reglamento



RESUMEN DE JUEGO

En Fantasy Realms: Mitos Griegos, competirás por formar la mejor combinación de cartas, tomando del mazo o del descarte y buscando sinergias entre ellas. ¡Quien tenga más puntos al final de la partida logrará la victoria!

Las cartas contienen la siguiente información:

Nombre – Cada carta tiene un nombre único.

Tipo – 15 Deidades , 19 Héroes* , 11 Objetos , 12 Lugares , 11 Monstruos  y 11 Gestas .

Valor base.

Bonificación o Penalización – Las cartas pueden otorgar bonificaciones, penalizaciones, o ambas. Encima del texto hay un diagrama que sirve como recordatorio del efecto. La información es la misma en ambos lugares (*ver «PUNTUACIÓN» en la página 2*).

Rasgos – Muchas cartas tienen rasgos (iconos situados en el borde izquierdo).



Solo Héroes:

MONARCA



AGILIDAD



FUERZA



Héroes y Deidades:

ARTE



ASTUCIA



OTROS
ICONOS

GUERRA



SABIDURÍA



FINAL DE PARTIDA



Solo Monstruos

AMISTOSO



HOSTIL



INFRAMUNDO



Lugares, Objetos y Deidades

AGUA



DIVINIDAD



NATURALEZA



MAGIA



* Siempre que en los textos de las cartas se menciona «Héroe», también se refieren a las cartas de tipo «Heroína».

PREPARACIÓN

Baraja el mazo de cartas. Reparte siete a cada participante y entrégales una carta de referencia. Deja espacio para una **zona de descarte** junto al mazo y una **zona de Inframundo** frente a cada participante. Elige al azar quién va a comenzar y los turnos se realizan en sentido horario.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

TURNOS: En tu turno, puedes elegir entre tomar la carta superior del mazo o tomar cualquier carta boca arriba de la zona de descarte. Quien comienza la partida, debe tomar una carta del mazo.

Al final de cada turno, debes descartar una carta en la zona de descarte o en tu propia zona de Inframundo.

Las cartas en la zona de descarte deben colocarse de manera que sean visibles para los demás.

FINAL DE PARTIDA: La partida termina cuando haya diez cartas en la zona de descarte central.

PUNTUACIÓN: Al final de la partida, suma los valores base de todas las cartas de tu mano y tu zona de Inframundo aplicando cualquier Bonificación o Penalización. Las cartas solo afectan a lo que tengas en tu mano y en tu zona de Inframundo; ignoras las cartas de tus oponentes.

Quien tenga la mayor puntuación **sumando su mano y su zona de Inframundo** se alzará con la victoria. En caso de empate, ganará quien tenga el menor valor base total (incluyendo la zona de Inframundo). Si el empate persiste, comparten la victoria.



Las cartas en la mano o zona del Inframundo de tus rivales no afectan a la puntuación de tu mano.

TERMINOLOGÍA

Estos son los términos utilizados en las bonificaciones y penalizaciones:

CON

Si una carta recibe una bonificación **CON** otra carta o tipo de carta, solo recibe esa bonificación una vez.

Nota: En los diagramas, la barra inclinada «/» significa «o».

EJEMPLO: Si tienes a Héctor y también a Ares y a Apolo, solo recibes la bonificación de +6 puntos una vez.

POR CADA

Si una carta recibe una bonificación o penalización **POR CADA** carta de un tipo específico, recibe esa bonificación o penalización una vez por cada carta que tengas de ese tipo.

Nota: En los diagramas, la barra vertical «|» significa «y».

AÑADE

Algunas cartas indican que debes **AÑADIR** rasgos a otras cartas (generalmente Héroes o Heroínas). Esto ocurre durante el final de partida ([ver página 5](#)). **Ninguna carta puede recibir un rasgo que ya tenga.** En otras palabras, ninguna carta puede tener rasgos duplicados.

REQUIERE

Algunas bonificaciones incluyen la palabra clave **REQUIERE**. Una bonificación con esta palabra clave **solo se activa** si el tipo o rasgo requerido está presente en la mano o en la zona de Inframundo.

ANULA

Algunas cartas pueden **ANULAR** bonificaciones, rasgos o penalizaciones (o parte de una penalización) en otras cartas. Una carta que haya visto anulada su penalización **mantiene su tipo, valor base y bonificación**. Las anulaciones de bonificaciones son opcionales y ocurren antes de aplicar las penalizaciones, lo que puede ayudarte a evitarlas. Las anulaciones de penalizaciones son obligatorias.

Algunas bonificaciones y penalizaciones más complejas se explican en la sección «PREGUNTAS FRECUENTES» de la página 7.



EL INFRAMUNDO

Cada participante tiene su propia zona de Inframundo, que consiste en cualquier número de cartas boca arriba en su zona de juego. Cualquier referencia al «Inframundo» se refiere únicamente a tu Inframundo, no al de tus rivales. Tus cartas en el Inframundo siguen aportándote su valor base más cualquier bonificación, y sus rasgos y bonificaciones interactúan con las cartas de tu mano como si estuvieran en ella.

EJEMPLO: *Hermes recibe una bonificación por cada carta de Lugar. Los Lugares que puedas tener en el Inframundo, como el Río Estigia o el Jardín de Perséfone siguen aportándole puntos.*

Eso sí, al final de la partida, durante la puntuación, **cada carta en el Inframundo te resta 10 puntos.**

Muchas Gestas y otras cartas requieren Heroínas o Héroes **Vivos**, es decir, que **no** estén en el Inframundo.

Hay dos maneras en las que las cartas pueden terminar en el Inframundo:

1. **Descarte.** Algunas cartas de Lugar, Deidad, Objeto y Monstruo incluyen el texto «Puede descartarse al Inframundo». Al final de tu turno, en lugar de descartar una carta en la zona de descarte, **puedes descartar una carta con este texto a tu propio Inframundo.** Algunas de estas cartas activan efectos de bonificación inmediatamente al ser enviadas al Inframundo.



EJEMPLO: *La carta Oráculo de Delfos indica que puede descartarse al Inframundo y, si lo haces, activas su efecto que te permite mirar las cinco primeras cartas del mazo y colocar cualquier número de ellas en la parte inferior del mismo.*

2. **Muerte.** Los **Monstruos con el rasgo HOSTIL** pueden enviar Héroes o Heroínas al Inframundo al final de la partida si no se cumple su requisito. Por ejemplo:

◆ **Sirenas.** Al final de la partida mueve a todos los **HÉROES** al Inframundo a menos que un Héroe Vivo tenga **ASTUCIA**.

◆ **Jabalí de Calidón.** Al final de la partida mueve a todos los **HÉROES** al Inframundo a menos que tengas tres o más Héroes Vivos.



Adicionalmente:

- No es obligatorio usar la habilidad «Puede descartarse al Inframundo» en el turno en que la obtienes.
- Al final de cada turno debe añadirse al menos una carta a la zona de descartes. Si descartas una carta a tu Inframundo, **debes** añadir la carta superior del mazo directamente a la zona de descarte boca arriba. Quien olvide realizar este paso, deberá esperar hasta el final del siguiente turno de modo que la siguiente persona tenga la oportunidad de tomar esa carta si lo desea.
- Si un efecto añade cartas a la zona de descarte (como Cornucopia o Las Moiras), no se añade otra carta adicional.

FINAL DE PARTIDA

La partida termina cuando hay **diez cartas** en la zona de descarte. A continuación, cada participante realizáis las acciones de final de partida y sumáis vuestra puntuación total. A menudo, el orden en que se anulan efectos y se activan ciertas acciones puede marcar la diferencia.

Es importante que sigáis estos pasos en orden, aunque dentro de cada paso, podáis realizar las acciones en el orden que prefiráis.

1. **Activar cualquier bonificación que ANULE algo.** Usar estas bonificaciones es opcional.

2. **Activar cualquier penalización que ANULE algo** (si no han sido anulados en el paso anterior).

3. **Activar cualquier bonificación que AÑADA rasgos.** Una carta no puede tener más de una copia del mismo rasgo. Si un rasgo fue anulado en el paso 2, puede ser restaurado en el paso 3.

***EJEMPLO:** Si Teseo pierde sus rasgos en el paso 2 debido al efecto ANULAR de Circe, Atenea aún podría AÑADIRLE un rasgo en el paso 3.*



4. **Comprobar si hay penalizaciones con el símbolo**  **que mueva cartas de tu mano a tu Inframundo.** Si las hay, actívalas de una en una en el orden que desees.

***EJEMPLO:** Tienes tres Héroes, uno de ellos con el rasgo AGILIDAD  y la carta Medusa.*

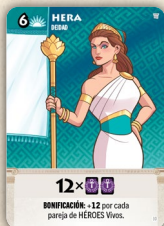
Medusa tiene una penalización que se activa al final de la partida: «Mueve a todos los Héroes al Inframundo a menos que un Héroe vivo tenga ASTUCIA  o AGILIDAD .

Puede que te interese que los Héroes terminen en el Inframundo para ganar más puntos. En este caso, sabiendo que dentro del paso puedes usar las acciones en el orden que quieras, podrías hacer que Medusa actúe primero y derrote a dos Héroes y que el tercero, con el rasgo AGILIDAD  la derrote y quede vivo.

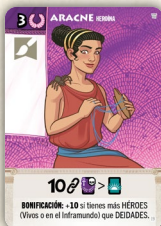


5. **Sumar la puntuación final.** No olvides restar 10 puntos por cada carta en el Inframundo.

EJEMPLO DE PUNTUACIÓN



(+12 por cada par de Héroes vivos): $6+12=18$



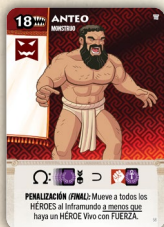
(+10 ya que tienes más Héroes que Deidades):
 $3+10=13$



(Fuerza):
10



(Añade el valor de una carta en el Inframundo):
 $6+6$ (Manzana Dorada) = 12



(Sin penalización porque Hipólita tiene Fuerza):
18



(Cumple todos los requisitos en la mano y el Inframundo): +28



(Anula la penalización de Granada):
4

MANO	INFRAMUNDO
HERA 18	GRANADA 6
ARACNE 13	RIO ESTIGIA 5
HIPÓLITA 10	
ORFEO 12	
ANTEO 18	
APOTEOSIS 28	
MOLY 4	
103	11
(2 CARTAS EN EL INFRAMUNDO) -20	
94	



(Penalización anulada por Moly): 6

(+5 por tener una pareja de Deidad y Héroe): $0+5=5$

PREGUNTAS FRECUENTES

¿Argo cuenta su propio rasgo Agua al multiplicar? Sí.

En una mano con Argo, Poseidón y tres Héroes, Argo valdría $2 \times 3 \times 5 = 30$ puntos.

¿Es obligatorio usar una bonificación? No, usar una bonificación siempre es opcional. Por ejemplo, puedes elegir no usar Yelmo de Hades para salvar a un Héroe o Heroína si prefieres que acabe en el Inframundo. Asimismo, si tienes Brida Dorada y un Monstruo que va a eliminar a todos tus Héroes, puedes decidir no usar Brida Dorada para eliminar las penalizaciones del Monstruo. Sin embargo, debes decidir si una bonificación está activa o no durante la fase adecuada (por ejemplo, no puedes usarla para salvar a algunos Héroes y eliminar a otros).

¿Es obligatorio que los Héroes derroten a los Monstruos? Sí, los Héroes siempre intentarán salvarse a sí mismos, incluso si llegan demasiado tarde para salvar a otros. Si un Héroe o Heroína tiene la capacidad de derrotar a un Monstruo, debe hacerlo. Sin embargo, el orden en que se resuelve la fase  puede cambiar qué Héroes derrotan a qué Monstruos.

¿Cómo funciona exactamente la fase ? Durante la fase 4, al final de la partida, debes elegir cada carta de tu mano que tenga , una por una, en el orden que prefieras.

También puedes elegir en qué orden se enfrenta a los Héroes un Monstruo. En cuanto un Monstruo se enfrente a un Héroe o Heroína con el icono necesario para derrotarlo, dejará de atacar (*ver el ejemplo con Medusa que hay en la página 5*).

Al activar Hidra de Lerna o Jabalí de Calidón, se comprobará inmediatamente si hay suficientes Héroes vivos o iconos en Héroes vivos para detenerlos.

Se activa la penalización de Circe aunque esté en el Inframundo? Sí.

¿Puede Moly cancelar la penalización de -10 puntos por estar en el Inframundo? No.

¿Las cartas con múltiples rasgos pueden contar más de una vez para las bonificaciones de otras cartas? Sí.

Por ejemplo, Poseidón dice: «+5 por cada otra carta con AGUA  y por cada MONSTRUO». Como las Sirenas son un Monstruo acuático, le darán +10 puntos a Poseidón (5 por  + 5 por ser Monstruo).

Algunas cartas otorgan bonificaciones por pares de cartas. La bonificación de Perséfone dice «+6 por cada pareja formada por una carta en  y otra . Puede descartarse al .

Estas bonificaciones se siguen aplicando aunque los dos elementos que busca estén en la misma carta. En este caso, Perséfone obtendría su bonificación si solo hay una carta en el , y esa carta es la única con el rasgo  (como Cornucopia).

Además, aunque Perséfone dice «otra carta», sigue obteniendo la bonificación aunque ella misma no esté en el Inframundo. La palabra «otra» solo significa que no se cuenta a sí misma al buscar pares. Del mismo modo, aunque Jasón dice «otros Héroes vivos», aún puede recibir su bonificación incluso si él mismo está en el Inframundo.



RECUERDA:

Cuando al menos una carta se coloque en el Inframundo, al menos una carta debe añadirse al descarte.

PASOS DEL FINAL DE LA PARTIDA

El juego termina cuando hay 10 cartas en el descarte. Sigue estos pasos para puntuar tu mano. Dentro de cada paso, puedes realizar acciones en el orden que prefieras:

1. OPCIONAL: Activa las BONIFICACIONES que ANULEN algo.
2. OBLIGATORIO: Activa las PENALIZACIONES que ANULEN algo.
3. Activa las BONIFICACIONES que AÑADAN rasgos (ninguna carta puede tener más de una vez el mismo rasgo).
4. Activa las PENALIZACIONES con .
5. Suma la puntuación de tu mano y del Inframundo y resta 10 puntos por cada carta en tu Inframundo.

TIPOS



Objetos



Lugares



Deidades



Héroes



Gestas



Monstruos

RASGOS



Divinidad



Agua



Naturaleza



Arte



Astucia



Magia



Guerra



Sabiduría



Monarca



Agilidad



Fuerza



Amistoso



Hostil

OTROS ICONOS



Inframundo



Vivo



Descarta
al Inframundo



Descarta
a la zona de descarte



Toma
del mazo



Final



Anula



«con»



«por cada»



«a menos»

CRÉDITOS

Diseño del juego: Bruce Glassco

Ilustraciones: Darren Calvert

Diseño gráfico: Renee Lasater, Daniel Solis

Traducción al español: Pako Cantarero

Adaptación gráfica española: Pedro Soto

Gracias a los playtesters:

Amory Fischer, Amy Wellen, Chris Fishel, Coleman Charlton, Dave Platnick, Dave Platnick, Elinor Glassco, Julie Glassco, Lisa Glassco, Morgan Dontanville, Peter Lewellen, Rick Glassco, Roderick Schertler, Sarah Glassco, Sarah Glassco, Sylvia Glassco, Wendy Qualls, y Meg and David Glassco-Polsdorfer. Gracias especiales a Rick Glassco, Andrew Dzikiewicz, Peter Lewellen, Amy Jacobi, Amory Fischer y Elinor Glassco por sus ideas para las cartas.

© 2025 WizKids/NECA LLC.
WizKids y sus marcas y logos son propiedad registrada de WizKids. Todos los derechos reservados.

Edición en español:
© 2025 Looping Games, S.L.
Todos los derechos reservados.
www.loopinggames.com

WIZKIDS™
www.wizkids.com

